Лекция 8

Основным хранилищем кода являются файлы. С помощью функции … и перенаправления ввода-вывода. Виндоусоподобные операционные системы имеют возможность управлять вводом-выводом данных для загрузочного модуля DEV:\subDivefozy1\...\FName.Ext – спецификация файла.

Переключение вывода. Выводится не на экран, а в файл

Командная строка допускает…

Getput4 < mywords > savewords

Getput4 > savewords < mywords

Getput4 < mywords > mywords – неправильно

1 правило. 1 файл данных не может использоваться для вывода и ввода

2 правило. Имя выполняемой программы всегда должен находится слева

3 правило. Для ввода-вывода может использоваться максимум 1 файл

4 правило. Между операциями перенаправления может использоваться символ пробела

Addup и count – выполняемые программы, а fish и stars – текстовые файлы

Обмен данными между исполняемыми файлами возможен

Нарушения:

Fish > stars (1)

Addup < count (1)

Stars > count (2)

Addup < fish < stars (3)

Count > stars > fish (3)

Конвейерная пересылка

10. Выбор варианта

Используют true false. Основные операции выражения

<

<=

== - равно

>=

>

!=

Canoes = 3 присваивает значение переменной 3

Canoes == 5 равно 5

Для C : любое значение отличное от нуля является истинным, 0 это false

Example : tr = (10 > 2); true

Fa = (10 == 2); false

Условные операторы

If

If else

If else if

?

Switch

If(выражение)

Действие\_если\_истина;

If else

If(выражение)

Действие\_если\_истина;

Else

Действие\_если\_ложь;

If else if

If(score < 1000)

Bonus = 0;

Else if (score < 1500)

Bonus = 1;

Else bonus = 2

Else относится к последнему if

Switch является разновидностью оператора. Позволяет вычислять

Switch() {

Case ;

….;

Break;

Case ;

…

Break;

Default: ….;

}